

# Der kulturelle Ausdruck einer jungen Generation

## Die Zukunft der Computerspielpolitik

Seit mehr als einer Dekade verkennt die deutsche Kulturpolitik den Stellenwert von Computerspielen als Kulturgut. Trotz der entsprechenden Anerkennung durch den Bundestag im Jahr 2007 wird der deutsche Beitrag zur globalen Kulturpolitik in diesem Wachstumssegment gebremst. Damit einhergehend wurden maßgebliche gestaltende Impulse zur gesellschaftlichen Auseinandersetzung mit der Digitalisierung unterlassen. Ein Ausklammern der kulturellen Bedeutung und damit eine auf wirtschaftliche und technologische Bedeutung reduzierte Sicht auf Computerspiele führt zu einem unvollständigen Blick auf den Paradigmenwechsel durch die Digitalisierung. Dies gilt insbesondere im Hinblick auf gesellschaftlichen Zusammenhalt sowie den damit einhergehenden disruptiven gesellschaftlichen Veränderungen. Deutschland hat dadurch eine schlechtere Startposition um den Wettbewerb für eine zukunftsfähige Gesellschaft.

Es bedarf dringend einer gesellschaftlichen Diskussion, die durch Unterstützung der Kulturwissenschaft auf eine Ebene gehoben werden muss, die dem Kulturgut Computerspiele angemessen ist. Denn Computerspiele werden die Entwicklung unserer kulturellen und ethischen Werte immer stärker prägen.

## Computerspiele sind Kulturgut und Kunst

Computerspiele sind nicht nur dann Kulturgut, wenn sie in Deutschland hergestellt wurden oder es Schauplatz ihrer Geschichten ist. Schwerpunkte der kulturellen Begegnung sind die Communities, in denen Spieler vor allem miteinander interagieren. Als kürzlich Stephen Hawking verstarb, haben sich Spieler von Eve Online – einem Online-Multiplayer Universum – zusammengeschlossen und den Himmel dieses virtuellen Universums ihm zu Ehren erhellt. In diesen oftmals globalen und für prinzipiell jeden zugänglichen Communities werden Menschen zu Freunden, sie unterstützen einander und entwickeln Projekte oder spenden gemeinsam für gemeinnützige Zwecke. Hier werden gemeinsame Werte entwickelt und ausgetauscht, auch hier findet gesellschaftlicher Diskurs statt.

Ein anderer Schwerpunkt kultureller Bedeutung, der für viele oft gar nicht sichtbar ist, liegt in der grundsätzlichen Systematik von Computerspielen – nämlich, dass sie fair sein müssen. Der geradezu wichtigste Bereich des Game Designs liegt deshalb im sogenannten „Balancing“ – was nichts anderes aussagt, als dass Spieler sich weder vom Spiel selbst noch von Mitspielern betrogen fühlen möchten und dass es gerecht zugeht. Fairness in einem Spiel herzustellen, ist somit eine zentrale Aufgabe der Spieleentwicklung. Fairness ist für die Spieler so essenziell wichtig, weil dies in einem System, was auf Regeln basiert, die einzige verbindliche Verabredung ist. Fairness als Grundprinzip gesellschaftlichen

Zusammenlebens zu begreifen, wird in Computerspielen gelebt und im wahrsten Sinne des Wortes kultiviert.

Um zu verdeutlichen, wie wichtig dieser Aspekt ist, lohnt sich ein Blick auf Spiele, die aus künstlerischer Absicht dem Spieler ein faires Spiel verweigern. Die Einzigartigkeit der Kunstform Computerspiele zeigt sich genau dann, wenn in dem Spiel „This war of Mine“ - welches das menschliche Leiden in Kriegsgebieten zum Thema hat - ein Gewinnen letztlich nicht möglich ist, dann vermittelt das Spiel die Botschaft, dass es im Krieg nur Verlierer gibt. Wenn in „Spec Ops the Line“ Spielern keine echte Wahl gegeben wird, ob sie sich moralisch gut verhalten können, selbst wenn sie es erbittert versuchen, vermittelt das die Botschaft, dass Krieg ein vollkommen sinnloses Unterfangen ist.

Computerspiele sind Kunst und als solche einzigartig, insofern sie als Medium die Möglichkeiten der narrativen, ästhetischen und interaktiven Ausdrucksformen nutzen, um Spiegel der Gesellschaft zu sein.

Computerspiele haben ihr größtes Publikum bei überwiegend jüngeren Menschen - der kommenden, die nachfolgende Gesellschaft gestaltende Generation. So wie für frühere Generationen junge Medienformate wie Comics oder Rock 'n' Roll gleichzeitig Identifikation und Abgrenzung gegenüber der Elterngeneration waren, sind dies heute Computerspiele. Sie sind Ausdruck der Kultur einer jungen Generation. Die Zukunft der nächsten Generation wird durch Technologie, Digitalisierung und ihren Ausdrucksmitteln maßgeblich beeinflusst. Diese Generation will nicht nur konsumieren, sondern auch gestalten - wie sich auch an den ständig wachsenden Angeboten und der Nachfrage nach Studienplätzen im Bereich Spieleentwicklung ablesen lässt: Allein mehr als 20 staatliche Angebote rund um die Entwicklung von Computerspielen haben sich in den letzten gut zehn Jahren in Deutschland etabliert. Immer häufiger entstehen kleine Teams mit eigenen kreativen und künstlerischen Projekten, die sich als Grundlage für die Gründung von Entwicklerstudios eignen.

Wenn aber junge Gründer ihre Spielideen und kreativen Konzepte realisieren wollen, stehen sie vor der großen Herausforderung, dass ihre künstlerischen Ambitionen nachvollziehbarer Weise nicht von denen finanziert werden, die ausschließlich in voraussichtlich ökonomisch erfolgreiche Projekte investieren. Die Publisherfinanzierung ist jedoch bisher die nahezu einzige Möglichkeit, eine Finanzierung für eine teilweise mehrjährige Entwicklung zu realisieren. Aber selbst wenn eine Publisherfinanzierung glückt, bedeutet es, dass die IP und somit die Marke an den Publisher übergehen. Kreative lassen sich in der Regel darauf ein, da sie nur so ihr Projekt überhaupt beenden und der Öffentlichkeit zugänglich machen können. Nach Beendigung des Projektes stehen sie folglich wieder am Anfang, häufig sogar mit weniger als vorher, da sie in den Aufbau der Marke zumeist mit eigenen Mitteln

investiert haben. Gleichzeitig werden die von ihnen entwickelten Marken nicht mehr von ihnen selbst betrieben und weiterentwickelt werden können.

Künstler und Kreativschaffende fragen sich, warum ihre Werke in anderen Kunstbereichen gefördert werden können, nicht aber in dem Bereich, der aufgrund der einzigartigen Verschmelzung von Interaktivität, Narration, Ästhetik und Technologie eine der heutigen Zeit angemessene Rezeption und Reflektion gesellschaftlicher Herausforderungen ermöglicht.

Eine Förderung, wie sie im Koalitionsvertrag in Form eines Fonds jetzt angekündigt wurde, ist deshalb notwendig und auch überfällig. Zentrales Anliegen dieser Förderung muss es deshalb sein, Gründungen deutlich zu unterstützen sowie bestehende deutsche Entwicklerunternehmen zu stärken, damit sie eigene IPs entwickeln und behalten können. Dabei müssen auch Hochschulstandorte gestärkt werden, die nachgewiesenermaßen Clusterwirkung entfalten und im Zusammenspiel mit kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) Forschung und Innovationen stärken und gesamtgesellschaftlich vorantreiben.

Wie kein anderes Medium sind Computerspiele sowohl im Zusammenspiel aus Interaktivität und aus ästhetischem sowie narrativem Blickwinkel Kulturgut und gleichzeitig aufgrund ihrer Bedeutung für Technologie- und Kompetenztransfer für viele andere Bereiche zukunftsweisend. Technologie ist dabei nicht nur ein Teil, sondern ebenso Treiber von Kulturschaffung. Wichtige Zukunftsthemen wie Big Data, künstliche Intelligenz, prozedurale Generierung sowie neuartige Kommunikations- und Lernformen, darüber hinaus Themen wie Zugänglichkeit und Teilhabe werden von Spieleentwicklern wie Spielekonsumenten gleichermaßen selbstständig mitgedacht und gestaltet. Dies sind Kompetenzen, die für eine digitale Gesellschaft maßgeblich sind.

Aus diesem Grund ist es begrüßenswert, dass es nun neben einer Staatsministerin für Kultur auch eine Staatsministerin für Digitales gibt. Die Staatsministerin Dorothee Bär ist eine profunde Kennerin der deutschen Gamesbranche. Die Förderung dort anzusiedeln, ist der richtige Weg, sie zu einem Schulterschluss von Digitalisierung und Kultur einzusetzen.

### **Computerspiele als Vorreiter der Digitalisierung und Multiplikator technischer Innovationen**

Digitalisierung ist eine gesellschaftspolitische Gestaltungsaufgabe, in der der Mensch im Mittelpunkt steht. Schneller und besser als jede andere Branche adaptiert die Computerspielindustrie die technische Fortentwicklung und reagiert auf den digitalen Wandel. Die wachsende Bedeutung von Gamestechnologie zur Digitalisierung sämtlicher Wirtschaftsbereiche können noch immer nicht ausreichend genutzt werden und wirken

somit negativ auf die Zukunftsfähigkeit des Standortes Deutschland. Sowohl die internationale als auch die nationale Bedeutung von deutschen Computerspielentwicklungen hat sich in der letzten Dekade erheblich verringert, auch deshalb, weil gleichzeitig die international führenden Standorte ihre Industrien durch massive Förderung erheblich gestärkt haben. Diese profitieren dementsprechend von einer wachsenden globalen kulturellen Bedeutung. Der weltweit viertgrößte Absatzmarkt Deutschland ist entsprechend geprägt durch den kulturellen Import von Angeboten aus den USA, Japan und zunehmend auch China. Aber auch der technologische und wirtschaftliche Vorsprung gegenüber dem deutschen Standort wurde dadurch signifikant erhöht bei einem gleichzeitig stetig weiter sinkenden Anteil deutscher Produktionen an diesem Gesamtmarkt.

Um der drohenden internationalen Bedeutungslosigkeit des Kulturguts deutsche Computerspiele entgegenzuwirken, ist deshalb ein nachhaltiges Förderkonzept erforderlich, dass sowohl Neugründungen als auch den Markenaufbau von Entwicklern unterstützt und dabei die umfangreichen Kompetenzen aus der Forschung einbezieht.

Wer aber bei der Entwicklung kultureller Werte weder national noch international eine Rolle spielt, überlässt das Feld der kulturellen Auseinandersetzung anderen.

*Dieser Text ist zuerst erschienen in Politik & Kultur 03/2018.*

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat